

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Hasil dari penelitian ini adalah telah diketahuinya jenis-jenis *Danseigo* yang ada dalam film animasi *Non Non Biyori* beserta faktor penyebab penyimpangan *Danseigo* tersebut berdasarkan situasi yang terjadi dalam film animasi ini.

A. Simpulan

Dari hasil analisis, penulis dapat menyimpulkan hal sebagai berikut:

1. Penggunaan ragam bahasa pria 男性語 (*Danseigo*) yang ada dalam film animasi *Non Non Biyori* adalah 終助詞 (*Shuujoshi*) sebanyak 39 buah, 感動詞 (*Kandoushi*) sebanyak 14 buah, dan 人称代名詞 (*Ninshou Daimeishi*) sebanyak 11 buah. Penggunaan 男性語 (*Danseigo*) yang muncul dalam film animasi ini adalah sebagai berikut:

a. 終助詞 (*Shuujoshi*)

Bentuk-bentuk *shuujoshi* dalam *danseigo* yang digunakan oleh penutur wanita dalam film animasi *Non Non Biyori* yaitu:

- 1) かな (*Kana*) yang berjumlah sebanyak 20 data.
- 2) ぞ (*Zo*) yang berjumlah sebanyak 18 data.
- 3) ぜ (*Ze*) yang berjumlah sebanyak 1 data.

b. 感動詞 (*Kandoushi*)

Bentuk-bentuk *kandoushi* dalam *danseigo* yang digunakan oleh penutur wanita dalam film animasi *Non Non Biyori* yaitu:

- 1) おう (*Ou*) yang berjumlah sebanyak 6 data.

- 2) おい (Oi) yang berjumlah sebanyak 3 data.
- 3) いや (Iya) yang berjumlah sebanyak 5 data.

c. 人称代名詞 (*Ninshou Daimeishi*)

Bentuk-bentuk *ninshou daimeishi* dalam *danseigo* yang digunakan oleh penutur wanita dalam film animasi *Non Non Biyori* yaitu:

- 1) 自分 (Jibun) yang berjumlah sebanyak 3 data.
- 2) おまえ (Omae) yang berjumlah sebanyak 6 data.
- 3) あいつ (Aitsu) yang berjumlah sebanyak 2 data.

2. Pengungkapan *danseigo* oleh penutur wanita yang terdapat dalam anime *Non Non Biyori* bermacam-macam sesuai dengan sifat dan fungsi *danseigo* itu sendiri. Yang sangat mencolok dan sering digunakan dalam pemakaian *danseigo* oleh penutur wanita dalam anime *Non Non Biyori* ini adalah
 - a. *Shuujoshi* dalam percakapan sehari-hari sebanyak 39 data.
 - b. *Kandoushi* sebanyak 14 data.
 - c. Dan terakhir *ninshou daimeishi* sebanyak 11 data.

Pemakaian *shuujoshi kana* merupakan penggunaan *danseigo* yang paling banyak yang terdapat pada anime ini. *Shuujoshi kana* itu sendiri memiliki peran untuk menyatakan ketidakpastian, atau harapan dan permohonan secara tidak langsung yang biasa digunakan oleh penutur pria.

Di lanjut oleh penggunaan *shuujoshi zo* yang hampir setiap karakter wanita dalam anime ini menggunakan partikel akhir *zo* tersebut. *Shuujoshi zo* memiliki peran untuk menunjukkan suatu perintah atau ancaman, dan menambah kekuatan kata untuk memberanikan atau mendesak diri sendiri yang biasa digunakan oleh penutur pria. *Shuujoshi zo* sendiri memiliki karakteristik kasar dan tegas dan dapat digunakan dalam berbagai situasi. Terlihat jelas penggunaan fungsi *danseigo* adalah untuk menegaskan pernyataan, menunjukkan rasa, menunjukkan

perintah, dan menunjukkan karakter penutur tersebut. Karakter wanita yang paling sering menggunakan *danseigo* adalah *Komari Koshigaya*.

3. Faktor-faktor yang melatarbelakangi penggunaan *danseigo* oleh penutur wanita dalam film animasi *Non Non Biyori* adalah
 - a. Faktor Usia;
 - b. Faktor konsep keakraban kelompok (*uchi*);
 - c. Faktor status sosial; dan
 - d. Faktor situasi.

Dari total data tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan ragam bahasa pria (*danseigo*) oleh penutur wanita dalam film animasi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adanya perbedaan usia/umur, status sosial, perbedaan keakraban kelompok (konsep *uchi*), dan situasi peristiwa tuturan yang merupakan faktor-faktor yang melatarbelakangi penutur wanita menggunakan ragam bahasa pria. Diantara beberapa faktor, faktor situasi, dan faktor keakraban (*uchi*) lah yang paling mempengaruhi penggunaan *danseigo* oleh tokoh wanita dalam film animasi tersebut. Namun, faktor situasi yang dimaksudkan disini bukan hanya karena suasana hati saja, namun juga karena sudah menjadi kebiasaan penutur wanita yang selalu menggunakan *danseigo* dalam lingkungan dan kesehariannya.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu implikasi teoritis dan implikasi praktis. Implikasi teoritis berupa: dapat menambah dan memperkaya ilmu pengetahuan, juga menjadi referensi bagi pembelajaran Bahasa Jepang.

Adapun implikasi praktis dari hasil penelitian ini yaitu dapat meningkatkan minat untuk mempelajari berbagai macam ragam bahasa yang terdapat dalam bahasa Jepang, salah satunya yaitu *danseigo* serta menjadi materi ajar yang menarik karena diambil dari adegan-adegan film animasi yang banyak diminati oleh pembelajar bahasa Jepang sehingga pembelajar mempunyai bekal untuk dapat

berkomunikasi menggunakan *danseigo* saat berada di dalam situasi nonformal bersama teman-temannya.

C. Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan oleh penulis sebelumnya, terdapat beberapa hal yang perlu disampaikan yang berguna untuk melengkapi kekurangan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Rekomendasi untuk pengajar

Diperlukan adanya penjelasan yang lebih mendalam mengenai penggunaan ragam bahasa pria atau *danseigo* dan faktor-faktor penyimpangan yang terjadi di masyarakat, sehingga pembelajar menjadi lebih mudah mengklasifikasikannya dan mengurangi kesalahan penggunaan, serta memperbanyak referensi penunjang mengenai *danseigo* dan melihat penggunaan *danseigo* yang biasa dipakai di Negara Jepang dewasa ini.

2. Rekomendasi untuk pembelajar

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu para pembelajar bahasa Jepang lewat media anime pada khususnya dan pembelajar bahasa Jepang pada umumnya, untuk lebih memahami fungsi, makna dan cara penggunaan *danseigo* yang benar ditinjau dari sosiolinguistik.

3. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya

Bahasa Jepang sangat bervariasi dan memiliki kategori gramatikal berdasarkan diferensiasi gender penuturnya, sebagai contoh adalah ragam bahasa pria (*danseigo*) dan ragam bahasa wanita (*joseigo*). Sehingga berdasarkan simpulan dari penelitian ini, penulis menyarankan kepada penelitian selanjutnya agar tidak hanya meneliti dari bentuk-bentuk dan faktor-faktor penggunaan *danseigo* yang digunakan oleh penutur wanita saja, tetapi juga lebih banyak mengambil tema dan ataupun data tentang *danseigo* dan *joseigo* dalam penelitiannya. Sebaiknya Sebaiknya sumber data diambil dari drama Jepang karena untuk mengambil data dari film animasi atau *anime* bisa saja bahasa yang digunakan bukan bahasa Jepang

standar (*hyojungo*). Agar penelitian ini terus berkembang, penulis menyarankan untuk meneliti penyimpangan ragam bahasa wanita oleh penutur pria dalam kehidupan masyarakat di Jepang.